

Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai

**Ricardus Jundu¹, Emilianus Jehadus², Fransiskus Nendi³, Yohanes Kurniawan⁴,
Fulgensius E. Men⁵**

^{1,2,3,4,5}STKIP Santu Paulus Ruteng

¹rickyjundu@gmail.com

Received: 31 Januari 2019; Revised: 30 April 2019; Accepted: 5 Agustus 2019

Abstract

A good learning process will support active learning. The implementation of knowledge tends to experience obstacles in the process of application. One of the learning obstacles of students is the rare use of media in learning. Student learning processes tend to stick to reading books. The learning process can also use readable learning media so that it can increase interest in learning and understanding students' concepts. Students in Popo village, North Satarmese sub-district, Manggarai district, are more dominant in learning by using reading books only, so students get bored quickly to learn. Fun learning can take advantage of simple learning media by utilizing a variety of tools and materials around the environment. The learning media produced provide benefits for elementary school children in Popo village, especially in their mathematical abilities. Students are easier to understand various mathematical concepts because interactive learning media assist them. Teachers are motivated to develop learning media in increasing students' interest in learning mathematics

Keywords: *optimization of learning media, mathematical ability.*

Abstrak

Proses pembelajaran yang baik akan menunjang belajar efektif. Pelaksanaan pembelajaran cenderung mengalami kendala pada proses pelaksanaannya. Salah satu kendala belajar siswa yaitu jaranganya pemanfaat media dalam belajar. Proses belajar siswa cenderung terpaku pada buku bacaan. Proses belajar sebenarnya bisa juga menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Siswa di desa Popo kecamatan Satarmese Utara kabupaten Manggarai lebih dominan belajar dengan memanfaatkan buku bacaan saja sehingga siswa cepat merasa bosan untuk belajar. Belajar yang menyenangkan bisa memanfaatkan media pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan berbagai macam alat dan bahan yang ada di sekitar lingkungan. Media pembelajaran yang dihasilkan memberikan manfaat bagi anak SD di desa Popo terutama dalam kemampuan matematisnya. Siswa lebih mudah untuk memahami berbagai konsep matematika karena dibantu media pembelajaran interaktif. Guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *optimalisasi media pembelajaran, kemampuan matematis.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran aktif menuntut suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang mampu mengkondisikan siswa dengan pengalaman belajar bermakna (Warsono & Hariyanto, 2013: 12). Keaktifan siswa harus ditunjang dengan belajar yang menyenangkan. Siswa sekolah dasar (SD) pada umumnya memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi apabila memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran tertentu. Kegiatan belajar di sekolah dan rumah menjadi suatu kegiatan serius yang membosankan bagi siswa. Alasan mendasarnya yaitu kegiatan belajar selalu dijalani dengan aktivitas membaca. Sebenarnya, belajar bisa juga melalui aktivitas bermain bagi anak SD sehingga kegiatan belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Guru dan orang tua seharusnya membimbing siswa dalam belajar dengan dasar pertimbangan bahwa belajar itu menyenangkan. Jika kegiatan belajar dijalankan dengan rasa senang maka siswa cenderung lebih mudah memahami konsep. Siswa yang memahami konsep cenderung lebih baik untuk mengingat konsep tertentu dari siswa yang membaca dan menghafal konsep.

Proses belajar bagi siswa cenderung mengalami berbagai hambatan klasik yang seharusnya mudah dipecahkan dan diselesaikan seperti kurangnya waktu belajar, lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain, kurangnya bimbingan dari orang tua, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Berbagai hambatan ini sejalan dengan pandangan Slameto (2013: 54-72) yang menegaskan tentang adanya berbagai faktor dalam mempengaruhi belajar siswa. Faktor tersebut berkaitan dengan faktor intern dan eksteren yang mempengaruhi belajar siswa.

Faktor dominan yang menghambat belajar siswa menjadi penting untuk diperhatikan karena orang tua, guru, dan masyarakat menjadikan itu sebagai persoalan yang lumrah dan biasa saja. Orang tua, guru,

dan masyarakat tidak menyadari bahwa berbagai faktor dominan penghambat belajar tersebut berdampak signifikan pada hasil belajar siswa.

Dalam mengatasi berbagai hambatan belajar siswa, guru dan orang tua bisa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran akan membantu siswa dalam pengalaman belajarnya secara langsung atau konkret (Sanjaya, 2013: 165). Sebagai contoh yaitu pemanfaatan media permainan matematika efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa SD (Kurnila, 2016). Pemanfaatan media pembelajaran permainan meningkatkan ketertarikan siswa SD kelas 1 untuk belajar secara langsung melalui pengalamannya (Jundu, Kurnila & Jelatu, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran memberikan efek positif melalui pembelajaran secara langsung untuk keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru, tim pengabdian mendapatkan informasi tentang berbagai kesulitan belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Siswa cenderung merasa cepat bosan untuk belajar karena mereka hanya disibukkan dengan belajar mandiri yang aktivitasnya hanya membaca buku cetak. Di rumah, kebanyakan siswa menghabiskan waktu untuk bermain dan membantu orang tua. Ketika ditanyakan mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa, kebanyakan menjawab mata pelajaran matematika karena selalu berhubungan dengan rumus dan cakaran yang sulit.

Tim pengabdian kemudian menyimpulkan bahwa permasalahan yang menyebabkan rendahnya semangat belajar siswa yaitu siswa cenderung cepat merasa bosan dalam belajar karena media yang digunakan hanyalah buku cetak atau catatan dan lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain. Jika dikaji dari pandangan Slameto (2013: 60-72) maka permasalahan belajar siswa di desa Popo lebih dominan berkaitan dengan faktor eksteren. Oleh karena itu, tim pengabdian mencari jalan keluar dengan

Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai

Ricardus Jundu, Emilianus Jehadus, Fransiskus Nendi, Yohanes Kurniawan, Fulgensius E. Men

menawarkan program pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa.

Dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi para siswa di desa Popo, tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini bertujuan agar siswa mudah memahami konsep matematika dan guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran demi keberhasilan belajar siswa.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim pengabdian STKIP Santu Paulus Ruteng dalam rangka diskusi pembahasan dan penetapan pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 01 - 03 Agustus 2018 di kantor Desa Popo, Kecamatan Satarmese Utara, Kabupaten Manggarai. Pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kontekstual dimulai dari tanggal 6-31 Agustus 2018.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga siswa bisa memahami konsep dengan baik. Tahapan kegiatan ini terdiri dari tahap perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah pembentukan tim dan desain kegiatan PKM.

2. Tahap Persiapan

Pada kegiatan persiapan dilakukan beberapa kegiatan seperti diskusi bersama kepala desa Popo, kepala sekolah, dan guru berkaitan dengan rencana program yang akan dijalankan; pembahasan kesepakatan tempat yang akan digunakan untuk menjalankan kegiatan; penetapan waktu pelaksanaan.

3. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program yaitu mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dari bahan bekas pakai sebagai upaya meningkatkan kemampuan matematis siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini tidak terlepas dari dukungan pemerintah desa dan masyarakat untuk membangkitkan kembali semangat belajar anak di pedesaan. Dalam tahap perencanaan, tim pengabdian mengkaji dan mencari referensi tentang berbagai alat dan bahan yang bisa dijadikan alat peraga untuk belajar. Dari hasil kajian tim, ditemukan alat/bahan yang biasa dijumpai setiap hari oleh guru dan siswa seperti barang bekas pakai untuk dijadikan media pembelajaran. Tim selanjutnya merancang dan membuat media pembelajaran sederhana menggunakan karton bekas pakai yang terbuang untuk dijadikan media seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran Matematika dari Karton Bekas

Pada tahap persiapan, dilakukan berbagai diskusi dengan berbagai pihak seperti kepala desa, guru, dan masyarakat untuk mensosialisasikan program yang akan dilaksanakan ini. Hasilnya yaitu kepala desa, guru, dan orang tua menyambut baik kehadiran program ini. Bagi guru dan orang tua, program ini akan membangkitkan kembali semangat belajar anak-anak. Keseriusan berbagai pihak yang terkait dapat dilihat dari antusiasme dan kesediaannya untuk menyiapkan berbagai fasilitas agar kegiatan pengabdian ini berlangsung dengan lancar.

Pada tahap pelaksanaan terdapat kendala yaitu hari pertama kegiatan masih kurangnya minat siswa untuk belajar di luar jam sekolah. Siswa lebih banyak ingin menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman lainnya. Tim kemudian mengadakan evaluasi kegiatan hari pertama

tersebut dan memutuskan untuk mengadakan promosi ke sekolah sehingga kegiatan hari berikutnya bisa menghadirkan banyak siswa. Promosi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Promosi Kegiatan di Sekolah

Hasil dari kegiatan promosi ini memberikan dampak yang signifikan untuk menghadirkan siswa. Kebanyakan siswa tidak hadir dalam kegiatan hari pertama disebabkan karena siswa beranggapan bahwa kegiatan yang dijalankan akan membosankan dan mengganggu waktu bermainnya. Setelah siswa mengenal dan mengetahui tentang berbagai aktivitas yang akan dijalankan, siswa termotivasi untuk hadir pada kegiatan selanjutnya. Guru juga termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan barang bekas. Motivasi guru muncul setelah mereka mengamati tim pengabdian melakukan promosi kegiatan pengabdian.

Temuan tim dalam kegiatan pengabdian minggu pertama yaitu masih banyak siswa yang mengalami masalah dalam memahami berbagai konsep matematis. Oleh karena itu, tim termotivasi untuk merancang kegiatan belajar dengan baik dan menggunakan permainan matematis dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Hasilnya yaitu siswa lebih cepat memahami konsep matematis yang dipelajari. Wawancara tidak terstruktur dengan salah seorang siswa memberikan informasi bahwa belajar sambil bermain meningkatkan motivasi siswa untuk memahami konsep yang diberikan. Kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang positif bagi siswa dan guru. Dampak positif bagi siswa yaitu: a). siswa kembali memiliki minat yang tinggi untuk belajar; b). siswa belajar tidak hanya menggunakan buku saja tetapi juga bisa memanfaatkan media sederhana untuk meningkatkan pemahaman konsepnya. Dampak positif juga dirasakan oleh guru karena guru mendapatkan pengalaman baru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana untuk kegiatan pembelajaran.

Guru mengamati langsung proses belajar siswa saat memanfaatkan media pembelajaran dari barang bekas yang sering dijumpai siswa dalam kehidupannya. Selanjutnya, Guru sangat tertarik dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan barang bekas pakai. Hal ini ditunjukkan dengan adanya guru yang terlibat aktif untuk belajar membuat media pembelajaran yang akan digunakan.

Pemahaman konsep siswa juga bertambah dengan adanya program belajar menggunakan media pembelajaran interaktif. Program belajar menggunakan media pembelajaran yang berlangsung selama 1 jam 30 menit per hari memberikan efek pada keaktifan siswa belajar di kelas saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan keterangan yang disampaikan guru secara spontan kepada tim pengabdian bahwa di kelas siswa cenderung aktif dan mampu menyelesaikan permasalahan matematis yang diberikan guru.

Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai

Ricardus Jundu, Emilianus Jehadus, Fransiskus Nendi, Yohanes Kurniawan, Fulgensius E. Men

Pengembangan media tidak harus menggunakan teknologi canggih jika hanya digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Guru bisa memanfaatkan alam sekitar untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan pengalaman baru bagi siswa, guru, dan orang tua yang ada di Desa Popo.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian ini menjadi pengalaman baru bagi siswa, guru, dan orang tua di desa Popo. Pengalaman baru yang membawa dampak positif bagi siswa SD di desa Popo untuk kembali termotivasi belajar matematika. Siswa tidak lagi belajar menggunakan media seperti buku cetak saja tetapi bisa juga belajar menggunakan media pembelajaran lainnya. Siswa lebih mudah untuk memahami berbagai konsep matematika karena dibantu media pembelajaran interaktif. Guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam barang bekas untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan tim pengabdian memberikan manfaat bagi anak SD di desa Popo terutama dalam kemampuan matematisnya.

Saran

Guru dan orang tua sebaiknya memperhatikan dan mempertimbangkan perilaku anak dalam belajar. Belajar sambil bermain juga bisa menjadi strategi tepat guna

dalam membantu anak untuk meningkatkan pemahaman dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar sambil bermain tidak terlepas dari media pembelajaran. Dengan demikian, guru dan orang tua harus bisa menciptakan suasana belajar anak yang menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan penulis kepada STKIP Santu Paulus dan Pemerintah Desa Popo yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan pengabdian.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Jundu R., Kurnila V. S. & Jelatu S. (2018). Visualization of Mathematics Lesson Class I Primary School Using Edugame to Improve Counting Ability. *Jurnal Randang Tana*, 1: 6-10.
- Kurnila V. S. 2016. Permainan Matematika Berbasis Karakter Sebagai Pendekatan Pembelajaran Guna Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 8: 120-125.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsono & Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif, Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.